Parte 1

Classes

As classes do 3D&T Moderno, representam uma selvagem variedade de habilidades e conhecimentos que as pessoas possuem, ou tem acesso no mundo moderno atual. Seis classes básicas estão disponíveis. Os personagens podem livrimente possuir mais de uma classe como descrito no ***Manual do Aventureiro Alpha.***

Todos os personagens são Humanos, mas possuem uma capacidade acima da média. Podem satar de prédios, fazer manobras impossiveis em automóveis e até mesmo dar curva em balas!

Forte

Exigências: F1; Sobrevivência; Ataque Especial ou Ataque Múltiplo.

Função: atacante.

Boxeadores, artistas marciais, alguns tipos de soldados, atletas que dependem de força física, trabalhadores de colarinho azul e outros que dependem de pura força física, caem neste conceito de herói forte.

Aptidão para combate: você pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Sede de vitória: se você reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. O novo ataque usa os mesmo modificadores do ataque original. Você pode usar este poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual a sua Força, o que vier primeiro.

Desgastar: parte da tarefa de um lutador não é necessariamente matar o inimigo, mas sim exauri-lo. Quando você ataca, pode escolher causar dano nos PMS de seu inimigo, em vez de nos PVs. O cálculo de sua Fa e da FD não se altera.

Ágil

Exigências: H1; Esportes; Aceleração.

Função: atacante.

Atletas que empregam velocidade e graça ao invés de força bruta, dublês, pilotos, motoristas profissionais, policiais ou militares que se especializam em armas de longo alcance e agentes – em ambos os lados da lei – que empregam furtividade e truques de mão são apenas as escolhas mais óbvias para a carreira de um herói ágil.

Ataque múltiplo aprimorado: você gasta apenas 1 PM para usar Ataque Múltiplo, independente da quantidade de ataques que fizer. Você ainda deve seguir as demais regras desta vantagem.

Parkour: o herói ágil move-se com velocidade normal (em vez de um quarto do normal) durante escaladas, mas ainda precisa fazer teste de perícias para ser bem sucedido. Além disso, você sempre sofre dano mínimo por quedas (por exemplo, 4 em 4d6).

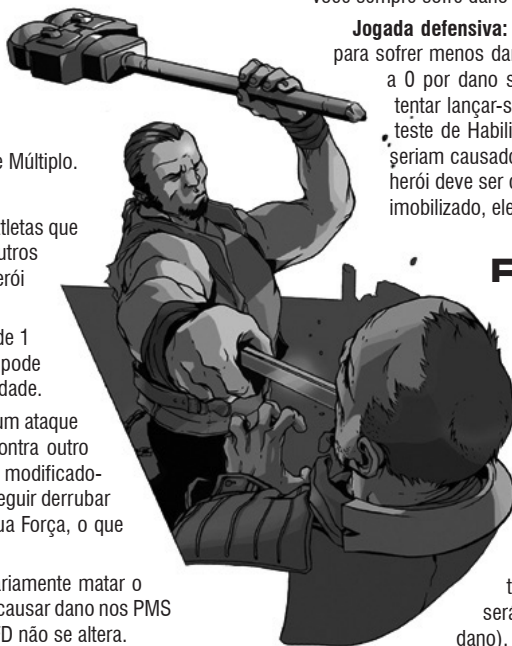
Jogada defensiva: ao custo de 5 PMs, o herói ágil pode jogar-se para longe do perigo para sofrer menos danos. Em qualquer situação em que seus PVS deveriam ser reduzidos a 0 por dano sofrido em combate (seja corpo-a-corpo ou à distancia), você pode tentar lançar-se para longe do perigo. Para isso ele deve ser bem sucedido em um teste de Habilidade (sofrendo um redutor de -1 para cada 10 Pontos de Dano que seriam causados a ele), caso seja bem sucedido, sofrerá apenas metade do dano. O herói deve ser capaz de reagir ao combate para executar esta manobra (se ele estiver imobilizado, ele não poderá usar esse talento).

Robusto

Exigências: R1; A1; Energia Extra.

Função: tanque.

Dublês, guarda-costas, lutadores de luta livre e atletas que requerem resistência ou que tem que agüentar extrema fadiga, todos caem no estereótipo do herói robusto.

Duro na queda: você pode realizar ações, quando normalmente deveria esta inconsciente (0 PVs). Para isso, deve ser bem sucedido em um teste de R-1. A quantidade de turnos nas quais você ainda permanecerá consciente será igual à metade de sua Resistência (arredondando pra baixo, mínimo 1 turno). Durante este(s) turno(s), você poderá lutar normalmente, caso receba um novo dano, será obrigado a realizar um teste de R-1 (cumulativo para qualquer novo dano).

Vigor: quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Resistência sobre-humana: o herói robusto recebe Armadura Extra pra um desses tipos de dano: corte, perfuração, esmagamento, fogo, frio, elétrico, químico ou sônico. Esse talento só pode ser comprado uma vez.

PVs aprimorados: ao comprar a vantagem PVs Extras, você recebe Rx4 ao invés de Rx2.

Esperto

Exigências: Máquinas, Investigação ou Crimes.

Função: baluarte ou dominante.

Cientistas e pesquisadores de todos os tipos, acadêmicos, policiais ou militares profissionais que se especializam em táticas, dedução ou raciocínio, e muitos tipos de profissionais do colarinho branco, se encaixam no escopo do herói esperto.

Explorar fraquezas: após uma rodada de combate observando o adversário, você pode gastar 3 PMs e impor um redutor de -1 em uma das características do oponente escolhido. Esse talento só poderá ser utilizado uma vez por oponente.

Planejar: Antes de um combate, o herói pode planeja um curso de ações a ser seguidos. Usar esta habilidade requer preparação, não podendo ser utilizada caso o herói seja surpreendido ou estiver despreparado para a situação. Em combate, o herói passa um turno planejando, enquanto isso ele não poderá sofrer nenhum dano, caso consiga. TODOS os seus oponentes receberão um redutor de -2 em suas FA e FD, a cada turno seguinte, o redutor irá diminuir em -1 até que não haja mais redutor. Esse talento só poderá ser utilizado uma vez por combate.

Retirada estratégica: para você, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no Manual 3D&T Alpha, página 72). Além disso, pode pagar 1 PM ao invés de 1 PE para obter um sucesso automático no teste.

Dedicado

Exigências: Medicina.

Função: baluarte.

Especialistas de todas as áreas da saúde, clérigos e sacerdotes, ativistas, investigadores e aqueles dedicados a uma causa ou idéia, são alguns dos estereótipos que caem na classe de herói dedicado.

Fé: ao custo de 5 PMs o herói dedicado poderá utilizar sua fé. Seja fé em si mesmo ou em um poder maior, ou em ambos. Ele recebá um bônus de FA+1d durante 3 turnos.

Vontade de ferro: o herói dedicado é imune a qualquer tipo de medo ou efeito mental.

Dedicação total: você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em um teste de uma perícia que possua. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Carismático

Exigências: Artes ou Manipulação.

Função: dominante ou baluarte.

Líderes persuasivos, celebridades atraentes e personalidades, políticos inspiradores, negociantes, entretecedores, sedutores, cafajestes, enganadores, espiões exibidos, e jogadores suaves, são alguns exemplos de heróis carismáticos.

Exibicionismo: para impressionar alguém, você sabe fingir habilidades que na verdade não tem. Você pode gastar 2 PMs para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Artes ou Manipulação.

Inspiração: utilizando uma rodada, o herói carismático pode incentivar um de seus aliados. O aliado precisa ouvir e observar o herói carismático durante também uma turno inteiro e na sua próxima rodada ele receberá um bônus de FA+5 apenas para aquele turno. Essa habilidade poderá ser utilizada quantas vezes o herói carismático quiser. O herói carismático não pode inspira-se. Ele poderá utilizar esse talento um número de vezes igual à da sua Habilidade.

Presença: O personagem é capaz de lançar as magias Pânico, O Amor Incontestável de Raviollius e Fascinação sem possuir a vantagem magia. Caso possua, pagará apenas metade de seu custo normal para lança-las. Todas estas magias tem como foco catalizador o próprio herói, sendo que todas são sustentáveis.

Parte 2

Ocupações

Estas profissão representam o treinamento e a experiência de vida do seu personagem, antes do início da campanha. Um herói pode ter outros trabalhos e carreiras, à medida em que a campanha se desenvolve, mas os benefícios de uma ocupação inicial são aplicáveis apenas uma vez: no momento da criação do personagem.

Muitas das ocupações iniciais possuem um pré-requisito que deve ser preenchido antes do personagem selecionar aquela ocupação. Algumas das ocupações apresentadas aqui podem não estar disponíveis na sua campanha em particular. Antes de selecionar ocupações para o seu personagem, verifique quais são as escolhas válidas, perguntando ao seu Mestre do Jogo.

Lembrando que o jogador não paga nada para adquirir uma ocupação, mas deve preencher a todos os pré-requisitos.

Acadêmico

Acadêmicos incluem bibliotecários, universitários, arqueologistas, sábios, professores, educadores, e outros profissionais da educação.

Pré-requisito: nenhum.

Beneficíos: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Linguas.

Acomodado

O acomodado geralmente recebe dinheiro fluente de aluguéis ou herança. O típico acomodado não possui uma profissão, tem poucas responsabilidades, mas pelo menos uma causa à qual dedica seu tempo. Esta causa pode ser uma causa filantrópica, um ideal, uma causa justa que valha a pena ser defendida, ou apenas uma paixão por aproveitar a vida ao máximo sem se preocupar com nada.

Pré-requisito: nenhum.

Beneficíos: você pode comprar Riqueza por apenas 2 pontos.

Agente da Lei

O agente da lei inclui tropas estaduais, policiais uniformizados, policia federal, membros de esquadrão de forças especiais como a SWAT, e da polícia militar.

Pré-requisito: nenhum.

Beneficíos: você pode comprar Investigação por apenas 1 ponto.

Atleta

Incluem atletas amadores de qualidade olímpica, atletas profissionais de todos os tipos, incluindo ginastas, levantadores de peso, lutadores, boxeadores, artistas marciais, nadadores, skatistas, e todos aqueles que se engajam em algum esporte competitivo.

Pré-requisito: nenhum.

Beneficíos: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Esportes.

Aventureiro

Aventureiros incluem acrobatas profissionais, caçadores de fim de semana, caçadores de relíquias, exploradores, entusiastas de exportes radicais, cientistas de campo, caçadores de emoções, e outros que adoram encarar o perigo pelas razões mais variadas.

Pré-requisito: nenhum.

Beneficíos: você recebe um bônus de +1 em qualquer atributo.

Celebridade

A celebridade é qualquer um que, por algum motivo, tornou-se o alvo do olho público. Dizem que todos tem seus 15 minutos de fama. A celebridade estica esses 15 minutos e faz deles sua carreira. Atores, mestres do entretenimento de todos os tipos, jornalistas de radio e televisão, personalidades, todos estes caem na ocupação de celebridade.

Pré-requisito: Boa Fama.

Benifícios: você pode pagar 1 PM ao invés de 1 PE para obter um sucesso automático na perícia Manipulação.

Colarinho Azul

Ocupações de colarinho azul incluem serviço em fábricas, trabalhos em serviços de comida, construção, serviços industriais, taxistas, carteiros, e outros trabalhos que não sejam trabalhos de escritório.

Pré-requisito: nenhum.

Benifícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Máquinas.

Colarinho Branco

Trabalhadores do colarinho branco são todos aqueles que trabalham em escritórios, como secretárias, advogados, contadores, agentes de seguradoras, pessoal de bancos, conselheiros financeiros, preparadores fiscais, atendentes, pessoal de vendas, servidores públicos, e uma variedade de gerentes, caem no escopo do colarinho branco.

Pré-requisito: nenhum.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Manipulação.

Critativo

A ocupação de criativo abrange artistas de todos os tipos, que transformaram sua criatividade em uma profissão. Ilustradores, copistas, cartunistas, artistas gráficos, novelistas, colunistas, atores, escultores, designers de jogos, músicos, roteiristas, fotógrafos, publicitários, e web designers, todos caem nesta ocupação.

Pré-requisito: Artes.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Artes.

Criminoso

Esta ocupação ilícita revela um histórico no lado oposto da lei. Esta ocupação inlcui artistas da enganação, ladinos, ladrões, soldados de famílias do crime, membros de gangues, ladrões de banco, e outros tipos de carreiras criminosas.

Pré-requisito: Crimes.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Crimes.

Doutor

Um doutor geralmente é um médico geral ou especialista, cirurgião ou psiquiatra.

Pré-requisito: Medicina.

Benefícios: você pode pagar 1 PM ao invés de 1 PE para comprar um sucesso automático na perícia Médicina.

Empreendedor

O empreendedor tem uma obsessão em ser seu próprio chefe. Eles acreditam neles mesmos, tem muita autoconfiança, e a habilidade de conseguir os fundos necessários para bancar sua mais nova aventura no mercado dos negócios. Estes patrões têm uma aptidão para planejar novos negócios, colher recursos, e iniciar um novo negócio a partir do zero. Eles raramente se concentram em um só local, uma vez que assim que as coisas estejam andando, eles se concentram em um novo negócio.

Pré-requisito: Manipulação.

Benefícios: você pode comprar Riqueza por apenas 1 ponto.

Estudante

O estudante pode ser um colegial, universitário ou graduado. Ele pode estar em um seminário, uma escola militar, ou uma instituição privada. Se você selecionar estar ocupação para um universitário, escolha também o curso da graduação.

Pré-requisito: nenhum.

Benefícios: você pode comprar uma perícia por apenas 1 ponto.

Investigador

Inúmeras ocupações cabem aqui nesta descrição, incluindo repórteres investigativos, foto jornalistas, investigadores particulares, detetives de polícia, criminologistas, agentes de espionagem, e outros que usam suas habilidades para encontrar evidências e analisar pistas.

Pré-requisito: Investigação.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Investigação.

Militar

Esta ocupação abrange as forças armadas, incluindo o exército, a marinha e a aeronáutica, além de vários esquadrões de elite, como os Focas, os Guardas Florestais e as Forças Especiais.

Pré-requisito: Sobrevivência.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Sobrevivência. Além disso, recebe FA+1 em ataques a distancia baseado em perfuração.

Religioso

Sacerdotes ordenados de todas as religiões, teólogos, e especialistas em estudos das religiões, todos caem no ramo religioso.

Pré-requisito: nenhum.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 para negar o efeito de qualquer dominação total (intimidação, sedução e etc).

Rural

Trabalhadores rurais, caçadores e outros que ganham a vida em comunidades rurais caem dentro desta categoria.

Pré-requisito: Animais.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Animais.

Serviços de Emergência

Trabalhadores de resgate, bombeiros, paramédicos, especialistas em lidar com materiais perigosos, e médicos treinados para emergências, caem nesta categoria.

Pré-requisito: nenhum.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Medicina.

Técnico

Cientistas e engenheiros de todos os tipos caem nesta ocupação.

Pré-requisito: Ciências.

Benefícios: você recebe um bônus de +1 em qualquer teste que envolva a perícia Ciências.

Parte 3

Armas

Em um mundo de maravilhas da alta tecnologia, os limites para os tipos de equipamentos que estão disponíveis para os heróis variam entre a imaginação dos fabricantes e o limite do cartão de crédito do personagem. A maioria dos objetos descritos neste capítulo estão disponíveis através do mercado legal. Alguns objetos podem ser difíceis de encontrar, enquanto que outros só estarão disponíveis em certas áreas, ou não estarão disponíveis para a compra. Outros podem ser difíceis de se obter devido a impedimentos legais para seu uso ou porte.

Tempo de Compras

Objetos comuns e serviços podem ser comprados gastando o mesmo tempo que você gastaria indo até uma loja ou local de serviços. Para comprar itens mais raros, você irá precisar de PEs e isso determinará o tempo suficiente para conseguir esses itens, refletindo que você precisa de tempo para localizar o material e completar a transação. Comprar uma licença ou comprar um objeto com alguma restrição, aumenta o tempo de compra, conforme explicado adiante.

Ajudando outra Pessoa

Um personagem pode ajudar o outro para comprar algum objeto raro. Para isso, ele poderá transferir a quantidade de PEs restantes. E quanto a você, o personagem que o ajudou poderá pedir emprestado o objeto que ele lhe ajudou a comprar, e poderá ser considerado um parceiro no que diz respeito à posse do item.

As Vantagens

Abaixo, estarão listadas as vantagens que podem ser compradas tanto para armas como para os equipamentos. Lembrando que, armas/equipamentos comuns, não possuem nenhuma vantagem ou desvantagem.

Absoluta (30 PEs): Quando alguém é atacado por uma arma de dano absoluto, ele deve fazer um teste de A-1. Se falhar, recebe um redutor na FD igual sua própria Armadura. Ou seja, um alvo normal é considerado como se tivesse Vulnerabilidade àquele tipo de dano. Caso já tenha Vulnerabilidade ao dano, sua FD=H+1d6-A (ou seja, considera-se a Vulnerabilidade e subtrai novamente a Armadura). Caso tenha Armadura Extra, é considerado como se não a tivesse. Esse poder não afeta em nada no caso de Invulnerabilidade.

Absorvedora (15 PEs): A arma concede ao seu porta-dor os Pontos de Magia que tira dos oponentes. O porta-dor não pode absorver mais PMs do que seu limite máxi-mo. Esse poder só pode ser adquirido por armas que tenham o poder Espiritual ou Agonizante.

Adaptável (5 PEs): Não importa o tipo de dano da arma, o seu portador não recebe redutores para ela, como se tivesse a vantagem Adaptador.

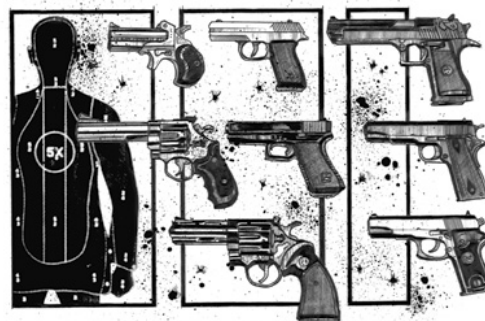
Alcance Longo (5 PEs): A arma pode atingir alvos até 20m por ponto de PdF.

Afiada (20 PEs): Uma arma Afiada tem maiores chances de obter um acerto crítico. Em regras, sempre que você obtêm um resultado 5 ou 6 no lance de 1d6 para determinar sua FA quando utiliza esta arma, terá conse-guido um acerto crítico.

Agonizante (20 PEs): Depois de vencer a FA do oponente, a arma tira normalmente os Pontos de Vida e, além disso, tira Pontos de Magia em igual quantidade.

Arcana (15 PEs ou mais): A arma permite que o seu portador use determinada magia enquanto a tem em mãos. Ele paga os custos normais pela magia. Caso a magia seja da escola elemental, o elemento da magia executada não pode ser mudado, a menos que se compre esse poder novamente, para um novo elemento.

Magias Elementais custam 15 PEs, Brancas e Negras custam 20 PEs. Caso ela pertença a mais escolas, é somado o custo em PEs de cada uma.

Caso a magia tenha exigências, a arma custa 5 PEs a mais por cada uma para deixar de exigílas (do contrário, a exigência permanecerá). Esse poder pode ser comprado mais vezes, para diferentes magias, ou novamente (pelo mesmo custo) para a mesma magia, permitindo ser usa-da pela metade dos PMs.

Arena (5 PEs): Igual à vantagem Arena, mas concede um bônus de H+1 (ao invés de +2).

Carga Extra (5 PEs): Quando a arma absorve PVs ou PMs (com os poderes Absorvedora ou Vampírica), ela não pode absorver mais que o limite máximo definido pela Resistência do portador. Mas se ela tiver o poder Carga Extra ela pode absorver 10 PVs/PMs a mais. O poder deve ser comprado separadamente para Pontos de Vida e Pontos de Magia. Ele também pode ser comprado mais vezes e aumentar capacidade da Carga Extra. Os PMs e PVs extras que forem absorvidos ficam na arma, então o personagem perde o acesso a eles caso perca a arma.

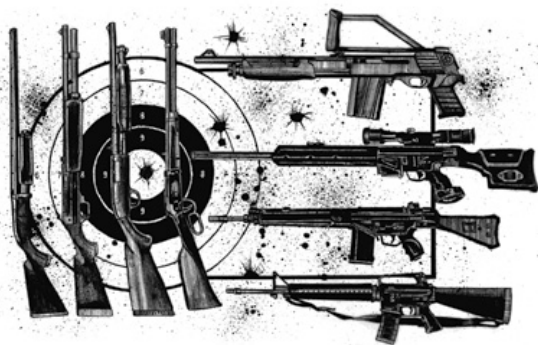
Certeira (15 PEs): Ela nunca erra o alvo. Mesmo que o oponente seja bem-sucedido em um teste de esquiva, ele recebe FD-2 para absorver o dano.

Consciente (5 PEs): A arma tem consciência própria, capaz de conversar tele-páticamente com seu portador ou com qualquer um em um raio de 5 metros. Quem a ouve sabe de que direção veio o som (mesmo ela se comunicando telepaticamente).

Uma arma ou item consciente sempre tem uma especialização (qualquer uma delas). Ela pode ter mais conjuntos de três especializações (+5 PEs) ou perícias (+10 PEs).

Além disso, uma arma consciente muitas vezes tem Códigos de Honra ou Insanidades (veja sobre armas Honradas e Malditas, no Manual Alpha). Uma arma/item consciente pode impor suas honras e maldições ao seu portador (como esses poderes fazem normalmente) ou guardá-las apenas a si.

Mas, se o portador fizer algo que vá contra o Código de Honra ou Insanidade da arma, ela ficará zangada e não irá mais conceder seu Bônus Mágico, até que ele se redima com ela. Enquanto a arma estiver zangada, quais-quer bônus e poderes deixam de funcionar e ela se torna uma arma com um Redutor Mágico -1 (veja Itens Amaldi-çoados no Manual Alpha).

Corajosa (5 PEs): Seu portador jamais sente medo, natural ou mágico, e é imune aos efeitos da magia Pânico ou similares.

Colérica (10 PEs): Sempre que conseguir um acerto crítico, além do dano, a vítima fica com uma hemorragia, perdendo 1 PV por turno. Uma hemorragia pode ser estacada com magia ou por um teste bem sucedido de Medicina (antídotos não funionam para estancá-la). Construtos e mortos-vivos são imunes.

Contra-Atacante (15 PEs): Sempre que o portador recebe dano, ele contra-ataca com FA=F+1d6. Ele pode contra-atacar em uma rodada numa quantidade de vezes igual a H-1. Contra-Atacar não conta como uma ação.

Cruel (15 PEs): Concede um bônus de F ou PdF +2 contra oponentes que se encontrem Perto da Morte.

Curandeira (20 PEs): Ela não provoca dano, seus ataques curam PVs. Ela cura PVs em uma quantidade igual a F+1d6, pois quanto mais forte a pancada mais os poderes de cura são extraídos. Contra mortos-vivos e criaturas das trevas, a arma causa dano com FA normal.

Curandeira das Trevas (15 PEs): É uma arma normal contra seres vivos, mas contra mortos-vivos e seres das trevas ela é uma arma de cura, restaurando PVs igual a F+1d6. Essa arma é muito usada por necromantes, mas existem casos onde heróis portam uma arma dessas e só descobrem quando enfrentam um grupo de mortos-vivos, mas aí já é tarde demais.

Dado Selvagem (10 PEs): Sempre que rolar o dado da FA e obter um resultado 6 role mais um dado e some ao total. Caso esta nova rolagem também resulte 6, role de novo. E assim por diante, até você conseguir um resulta-do diferente de 6. Por outro lado, se nessa jogada você rolar 1, a FA é reduzida pela metade.

Dano Duplo (5 PEs): A arma possui dois tipos de dano: um machado (corte) que tem um martelo (esmagamento) do outro lado, uma alabarda que tem corte e perfuração, uma lança que tem perfuração e esmagamento (com o cabo) e por aí vai. O jogador pode decidir o tipo de dano que vai provocar no momento do ataque, sem nenhuma manobra especial. Ainda assim, ele recebe os devidos redutores por usar um tipo de dano que ele não está acostumado, a menos que ele tenha a vantagem Adapta-dor ou a arma tenha o poder Adaptável.

Dano Energético (5 Pes): O tipo de dano é uma energia e não provoca redutores ao usuário caso o tipo de dano dele seja diferente.

Delatora (5 PEs): Escolha um tipo de criatura. Sempre que estiver próximo a esse tipo, mesmo que estejam fora da visão ou discernimento do portador, a arma irá emitir um alerta. O mais comum é que ela fique brilhando ou que emita um som agudo, mas existem outras variações.

Destruidora (15 PEs): Toda vez que o portador conse-gue um crítico, além do dano, ele ajuda a destruir a defe-sa do adversário. O alvo realiza um teste de Armadura e, em caso de falha, recebe um redutor de A–1 até o final do combate. Os redutores podem se acumular até um máxi-mo de A0.

Deus Ex-Machina (5 PEs): Quando o portador dessa arma executa a manobra Sacrifício Heróico, ele ataca com FA=F+H+3d6, sendo o último dado a ser lançado o determinante de

um acerto crítico ou não.

Espiritual (10 PEs): Depois de vencer a FA do oponen-te, a arma não tira nenhum Ponto de Vida, mas tira o correspondente em Pontos de Magia.

Famosa (5 PEs): Essa não é uma arma comum. Existem lendas em torno dela e canções sobre seus antigos portadores. Ela matou terríveis monstros e foi usada em batalhas legend-árias. Por isso, o herói que a carrega é bem-visto e tem uma certa notoriedade quando está com ela. Mas, de igual modo, muitas pessoas com más intenções tentarão se apossar dela.

Forma Alternativa (20 PEs): A arma tem uma forma "verdadeira". Talvez ela se transforme em um ser humano, em uma máquina ou em um pequeno gatinho. Em sua outra forma ela é feita da mesma quantidade de pontos (arredonde os PEs para baixo) +3 (e deve comprar a vantagem Forma Alternativa).

Mesmo que sua forma verdadeira seja de um ser inteligente, ele só pode se comunicar na sua forma de item caso possua o poder Consciente ela podera se comunicar normalmente nas duas formas. Existem casos em que a forma alternativa de um item é... outro item!

Imponente (5 PEs): A arma tem uma aparência amedrontadora. Não chega a ser horripi-lante (como se tivesse a desvatagem Monstruoso), mas causa impacto em quem a vê. Seu portador recebe +1 em testes de Interrogatório e +2 de Intimidação.

Incorporável (20 Pes): A arma pode ser incorporada pelo portador, seja a prendendo de forma efetiva, a absor-vendo para dentro de seu corpo ou de outra maneira. Incorporar a arma gasta um turno inteiro e 2 PMs. Ela permanece incorporada e só pode ser arrancada dele quando ele for rebaixado a 0 PVs. Mesmo que ele fique indefeso (imobilizado, paralizado, petrificado), ela ainda não pode ser retirada.

Munição Ilimitada (15 PEs): A arma nunca esgota suas mu-nições.

Pesada (10 PEs): A arma é muito pesada e difícil de manejar, por isso a Habilidade do usuário não conta na FA, sendo esta igual a F+1d6+2. No caso de acertos críticos, a Força é triplicada.

Protetora (10 PEs): A arma protege seu usuário, seja porque tem um escudo embutido, uma barreira mágica, ou porque é tão leve ou peque-na que permite que ele se defenda mais facilmente. Por 10 Pes ela con-cede A+1. Outras versões mais caras seguem a pontuação do poder Bônus Mágico (no Manual Alpha).

Rabdomante (5 PEs ou 20 PEs veja adiante): Escolha um tipo de ter-ritório presente na vantagem Arena. Sempre que o portador segura a arma ou item de maneira leve e sem pressão, ela aponta para a direção ao tipo de território escolhido que está mais perto. Muito útil para encontrar água, cidades ou outros tipos de locais específicos. Há uma versão mais poderosa, por 20 PEs, que aponta para a direção de minérios (Mithril, Adamante, Ouro etc).

Refletora (30 PEs): A arma, escudo ou item reflete qualquer magia lançada sobre seu portador de volta para quem a invocou, seja magia de ataque, de efeito ou de cura.

Regeneradora (20 PEs): Sempre que o portador estiver Perto da Morte, ele recebe 1d6-1 PVs por turno, até que morra ou que saia da condição de Perto da Morte.

As Desvantagens

Essas são as "desvantagens" que uma arma pode ter, lembrando que o custo de uma arma mágica nunca pode ser menor que 0 Pes.

Alcance Curto (-5 PEs): A arma só pode atingir alvos até 5m por ponto de PdF.

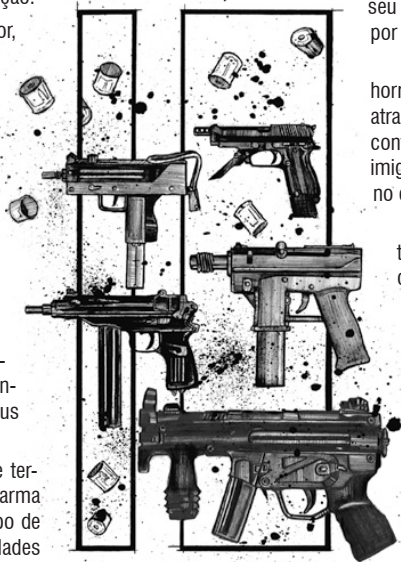
Ansiosa (-5 PEs): Toda vez que estiver em situação de perigo ou de tensão, a espada salta para a mão do seu dono, mesmo que não ele queira (pode ser que ela não pule, mas atrai a mão do dono para si). Sempre que o portador quiser usar outra arma, deve fazer um teste de Resistência para sacar outra arma.

Dolorosa (-10 PEs): Sempre que for usada, consome 1 PV por turno de seu portador. Esse poder pode ser adqui-rido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PVs adicionais a serem absorvidos.

Encrenqueira (-15 PEs): Ela tem um porte avantajado, uma aparência horripilante ou uma aura mágica. Não importa o que seja, mas ela sempre atrai encrencas. O portador sempre será considerado culpado de qualquer confusão que aconteça por perto. Além disso, ele sempre será o alvo dos in-imigos mais fortes que atacarem o grupo e as chances de aparecer inimigos no caminho do seu dono dobram.

Estressante (-10 PEs): Sempre que for usada, consome 1 PM por turno de seu portador. Esse poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PMs adicionais a serem absorvidos.

Exótica (-5 PEs): A arma vem de uma cultura diferente, de um plane-ta alienígena ou por uma raça fantástica desconhecida. Apenas persona-gens com Adaptador, Inculto (vindo do mesmo lugar que a arma), Alien (igual inculto) ou alguma perícia específica que abranja a cultura do povo que a criou (história, ciências proibidas) podem usá-la normal-mente. Para outros seres, ela não concede nenhum bônus ou poder.

Frívola (-10 PEs): A arma não concede seus bônus e poderes em todos os momentos. Pode ser que ela tenha consciência própria ou apenas seja diferente do padrão. Sempre que for iniciar um com-bate, o jogador deve rolar um dado: se tirar de 1 a 3 os bônus e poderes podem ser usados normalmente. Se tirar de 4 a 6, os bônus

e poderes não funcionarão.

Modelo Especial (-5 PEs): A arma ou é muito grande, ou muito pequena ou tem uma ergonomia para seres com pinças ou tentáculos. Seja como for, apelas personagens com Modelo Especial do mesmo tipo podem usá-la. Para outros personagens, ela não concede bônus e ainda dá um redutor de FA-1.

Não Mágica (-5 PEs): Ela é uma arma comum e seu bônus não é considerado mágico. Obviamente, esse poder só pode ser comprado por armas e itens que causem dano.

Perto da Morte (Variável): O Bônus Mágico da arma só tem efeito quando o personagem está na condição de Perto da Morte (PVs iguais ou menores que o valor da Resistência). O custo negativo de PEs é igual à metade do custo do bônus. Obviamente, apenas armas que tenham um Bônus Mágico podem ter essa maldição. Veja também a maldição Poder Derradeiro.

Poder Derradeiro (-5 PEs): Escolha um poder da arma. Ele só poderá ser usado quando o portador estiver Perto da Morte. Essa maldição pode ser comprada mais vezes, para poderes diferentes. Ele só pode ser comprado para poderes que custem 10 PEs ou mais.

Sedenta (-15 PEs): A arma precisa tirar uma vida antes de ser novamente guardada, nem que seja a vida do seu portador, levando-o a se suicidar. Ao final de um combate onde não tenha matado ninguém com a arma (seja inimigo, aliago ou terceiros), o personagem deve ser bem sucedido em um teste de R-2. Se falhar, ele terá uma das seguintes atitudes: matará algum oponente ou aliado caído (desacordado ou muito ferido), iniciará um novo combate (até mesmo com algum aliado) ou tirará a própria vida com a arma.

Vulnerável (variável): como a desvantagem, o portador dessa arma/item não usa a Armadura na FD contra certo tipo de dano. O custo depende do tipo de vulnerabilidade:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou **Sônico** são -5 PEs cada.

Corte, Perfuração ou **Esmagamento** são -10 PEs cada.

Força, Poder de Fogo ou **Magia** são -15 PEs cada.